John Carter Brown
Library
Brown University

fidèle = JEUX

LE TRE-SETTE,

OU REGLES

DU JEU DU TROIS-SEPT.

ORDRE DU JEU.

§. I.

Plus un Jeu est sujet à avoir des regles, plus il demande l'attention de ceux qui le jouent. Chaque carte, au *trois-sept*, est, pour ainsi dire, assujettie à des regles établies, & rien n'y est arbitraire : il est donc d'une nécessité indispensable, de les bien connoître, & de s'y conformer en tout point.

§. 2.

Ce jeu doit son invention à l'Espagne ; il se ressent un peu du flegme qu'on attribue à cette grave Nation, & veut être joué sans la moindre distraction.

§. 3.

Selon sa premiere institution, il doit être joué à quatre, deux contre deux, les compagnons placés vis-à vis en forme de croix.

§. 4.

Les cartes dont on se sert au jeu de quadrille, servent aussi au *trois sept*. Chacun joue avec dix cartes, qui se donnent en trois fois, & chaque carte

est bonne dans sa couleur ; le trois est la premiere, après le deux ; ensuite l'as, le roi, la dame, le valet, le sept, jusqu'au quatre inclusivement.

§. 5.

REGLE. Si on donne mal les cartes, à une près, & si celui qui a la main est content de son jeu, il est le maître de tirer ou de faire tirer, sans voir, une carte hors du jeu de celui qui en a une de trop, & peut continuer ; mais si l'erreur est de plus d'une carte, il faut en donner d'autres, sans que celui qui a la main la perde.

§. 6.

En se mettant au jeu, un de ceux qui jouent ensem-

ble, se pourvoit de vingt-un jettons, dont, pour la commodité, on a accoutumé de se servir d'un qui est plus grand que les autres, & qu'on fait valoir pour dix, & onze petits jettons.

§. 7.

La partie est fixée aux points vingt-un; elle est payée avec une fiche d'une valeur stipulée. Si l'on parvient à marquer tous les vingt-un jettons, avant que la contre-partie ait marqué onze des leurs, on gagne une partie double, qu'on paye avec deux fiches.

§. 8.

On fait des points de deux manieres; avant de jouer, ce

qu'on appelle points d'annonce ; & après que chacun a joué ses dix cartes, ce qu'on appelle points de jeu.

§. 9.

En premier lieu, quand celui qui est en main a joué une carte, & que les trois autres y ont fourni, il examine son jeu & fait son annonce de la façon suivante. Le trois, le deux & l'as de la même couleur & dans une seule main, s'appellent néapolitaine ; on la montre, & on marque trois points. Si les cartes qui sont avec vont de suite, comme, roi, dame, valet, sept, &c. on compte autant de points qu'on a montré de cartes ; pour 3 trois, 3 deux, 3 as, & 3 sept, on mar-

que trois ; & pour tous les quatre de ces mêmes cartes, on marque 4 jettons ; pour 3 rois, 3 dames, 3 valets jusqu'au quatre, on marque un ; & pour les quatre de ces mêmes cartes 2 jettons.

Regle. Il faut annoncer les cartes dans l'ordre qu'on se trouve placé, n'étant pas permis, ni d'annoncer, ni de fournir aucune carte avant son tour : car ayant la main, si l'on annonce 3 rois, 3 deux, ou 3 as, avant que d'avoir joué une carte, on peut obliger celui qui l'a fait, de jouer une de celles qu'il vient d'annoncer, ce qui très-souvent pourra gâter tout son jeu.

Regle. Si l'on ne montre toute de suite les cartes dont on

annonce trois, il faut d'abord dire quel deux, quel trois, quel as il lui manque, parce que celui qui les demandera, va découvrir qu'il n'a point dans son jeu celui qui manque dans le jeu de celui qui a annoncé.

§. 10.

On compte les points du jeu de la façon suivante : trois figures, de quelle couleur qu'elles soient, sont un point ; les trois, les deux, les rois, les dames & les valets sont compris dans les figures ; les autres cartes, depuis le sept jusqu'au quatre, ne se comptent que dans l'annonce. L'as fait tout seul un point ; c'est pour cela qu'on lui donne tant

la chaſſe. Toutes les cartes contiennent dix points & deux figures qui ne ſe comptent point. La derniere levée fait un point toute ſeule.

§ 11.

Les parties d'honneur à ce jeu, ſe gagnent de cinq différentes façons; ſçavoir:

Par { Strammaſette, Strammaſon, Callade, Calladon, Calladondrion.

Strammaſette eſt fait, quand les deux qui jouent enſemble ont fait unanimement toutes les levées, à une près, qui ne contient ni un as, ni trois

figures nécessaires pour faire un point (bien entendu que la levée qu'ont eue les adversaires ne doit point être la derniere) car fût-elle toute blanche, elle est comptée pour un point. (§. 10. Ce coup est payé par trois fiches, sans compter ce que les onze points font pour la partie.)

Strammason est fait, quand un seul des joueurs, sans aide de son vis-à-vis, fait la même chose ; on le paye avec six fiches. Il faut convenir d'avance si le coup honoraire sera payé ou non, car comme il arrive rarement, beaucoup de personnes ne le connoissent pas.

Callade se fait, quand les deux qui jouent ensemble

font unanimement toutes les levées. Il est payé avec quatre fiches.

Calladon ; quand un tout seul fait toutes les levées. Il se paye huit fiches.

Calladondrion, quand celui qui est premier à jouer, peut montrer une néapolitaine dixieme ; il se paye avec seize fiches. Dans tous ces coups, les onze points de cartes se comptent au profit de la partie, laquelle n'a rien de commun avec les parties d'honneur.

§. 12.

Celui qui annonce & qui gagne par seul annonce la partie, soit simple ou double, un

ne peut jamais avoir du reſte pour la partie ſuivante ; au lieu que celui qui fait au jeu plus de points qu'il ne lui en faut pour gagner la partie, il a cela de bon pour la partie ſuivante.

§. 13.

Il eſt toujours permis de demander compte de l'annonce, juſqu'à ce que la premiere levée ſoit couverte, & avant que la ſeconde ſoit jouée ; mais pas plus tard, & alors on doit s'en prendre à ſa mémoire.

§. 14.

Quelques-uns ont accoutumé de payer une partie ſimple pour les trois ſept, &

une partie double pour les quatre ; mais comme il n'y a nulle proportion dans ce hasard, il en faut convenir d'avance, faute de quoi on ne peut marquer que trois ou quatre points, (§. 9.)

REGLES POUR JOUER.

Regle Premiere.

Toutes les cartes données, & le jeu bien examiné, on joue une carte ; si étant premier, on a en main une néapolitaine (§. 9.), on commence par en jouer l'as ; afin que son vis-à-vis n'en soit point trompé ; étant placé pour la jouer, on a la liberté de l'accuser d'abord.

II.

Si on a un trois avec le deux, & une ou deux petites cartes de la même couleur, de façon qu'on ne puisse pas espérer que

l'as & toutes les groſſes cartes tombent là-deſſus, il faut commencer par le deux, ce qui avertit ſon vis-à-vis, s'il a l'as troiſieme ou quatrieme, de le prendre en main, & de lui marquer, en ſe défaiſant premiérement d'une plus petite, & après d'une plus groſſe carte de la même couleur; comme, par exemple, en mettant ſur le deux un ſix ou un ſept, & ſur le trois un valet, ou une dame. Si le vis-à-vis n'a pas l'as, il jette d'abord ſur le deux la plus forte de ſes cartes, dans la figure jouée.

III.

Si l'on ſe trouve avec un trois, cinquieme par l'as, & même ſixieme ou ſeptieme par

le roi, il faut commencer par jouer le trois. Le trois joué, son vis-à-vis est averti à lui donner le deux s'il l'a; sinon, il peut espérer qu'il tombera chez les adversaires, ce qui rendra bonne toute la suite.

IV.

Invite.

Faute de cartes de cette force, on commence par faire une invite, elle se fait différemment: quand ayant la main on joue un deux, c'est la plus grande des invites, qui suppose l'as avec une grande suite. Il faut alors qu'il releve avec le trois, s'il l'a, & qu'il joue une autre de la même couleur, si tant est qu'il n'a pas lui-même une néapolitaine dans une autre

couleur, qu'il n'a pas pu accuſer, ou qu'il craigne ne pouvoir point lui marquer par les cartes qu'il voudra jetter ſur les cartes sûres & franches de ſon ami ; auquel cas il joue premiérement toutes ſes cartes fortes, & rentre enſuite dans l'invite qui lui a été faite, ou dans quelque autre couleur qu'on lui a marquée par les cartes jettées.

V.

QUAND on joue une carte baſſe, comme un quatre, cinq, ſix ou ſept, c'eſt une invite ſur un trois, un deux ou un as. On appelle répondre à l'invite, en prenant la levée par la plus forte de ſes cartes, & en y retournant par une au-

tre moins grande que la premiere.

VI.

Contre-invite.

Faire une contre-invite, c'eſt quand on s'empare de la premiere carte jouée, par une autre carte que celle que ſon vis-à-vis paroît avoir deſirée en faiſant ſon invite; & quand on rejoue une baſſe de la couleur, ce qui dénote une ſuite aſſurée, & probablement plus grande que celle que l'on ſuppoſe chez ſon ami.

VII.

Si on a un ou deux trois dans ſa main, qui ne ſont accompagnés que d'une ou deux figures, ou ſeulement d'une ou deux petites cartes, il ne

faut point y faire une invite, parce que votre vis-à-vis y répondant, pourroit avoir une suite dans cette couleur ; & vous ne pouvant plus le remettre au jeu, empêcheriez peut-être par-là un grand coup.

VIII.

Si l'on n'a pas de quoi faire une bonne invite, c'est-à-dire un trois bien accompagné, ou un deux par l'as (car les invites sur les deux ne doivent jamais se faire que par nécessité, encore faut-il les avoir quatrieme ou cinquieme), on joue alors une figure d'une couleur où l'on se trouve la plus grande suite, tant pour chercher la force de son vis-à-vis, que pour faire surcouper un deux,

ou un as à ſes adverſaires, & que par ce moyen ſon vis-à-vis entrant au jeu, puiſſe voir en quelle couleur celui qui vient de jouer la figure a ſa force.

IX.

Quand les 3 trois ſont annoncés du vis-à-vis, une invite ſur le deux, dans une des deux couleurs, eſt très-bonne. Si l'on n'a pas alors une aſſez grande ſuite pour faire une invite, il faut jouer le deux pour montrer qu'on l'a, & pour laiſſer l'autre le maître de le prendre ou le gagner.

X.

Toute carte que joue celui qui a annoncé 3 trois, eſt cenſée être invite, & demande

que son vis-à-vis joue en conséquence.

XI.

Si la premiere carte qu'on joue est un roi, son vis-à-vis doit lui supposer ou l'as gardé, ou une bonne suite dans cette même couleur, & l'on fait toujours mal de jouer une figure dans le commencement du jeu, dans une couleur où l'on n'a qu'une ou deux cartes, si tant est qu'on peut faire autrement.

XII.

Quand, selon ses cartes, on ne craint d'être fait ni strammasette, ni callade, &c. & qu'on ne se trouve pas de quoi faire une bonne invite, se trouvant avec un Roi ou

dame cinquieme, on joue alors une petite dans cette couleur, afin de faire manger un deux ou un as à ses adversaires, & à se procurer par-là quelque avantage. Cela s'appelle faire une fausse invite.

XIII.

Si un des adversaires fait une invite, & qu'on se trouve avec le deux troisieme, il ne faut jamais couper avec le deux, puisqu'on pourra par-là recevoir une levée de strammasette, ou l'on pourra être surcoupé par le trois du vis-à-vis de celui qui a joué la petite ; ou aussi on empêchera son vis-à-vis à se servir à propos de son as. Ce qui est le pis de tout & le plus sûr, c'est

qu'on rendra la suite de son adversaire bonne par-là ; de même que si l'on se trouve en dernier avec un trois second ou troisieme, il ne faut jamais prendre une levée qui ne fait un point, à moins que vos cartes ne vous l'ordonnent autrement, & que vous soyez hors de tout danger.

XIV

Si le vis-à-vis a fait une invite, on fait toujours bien de mettre l'as là-dessus, dût-on l'avoir troisieme ; car si celui qui est placé avant vous, n'a pas voulu mettre son deux ou son trois là-dessus, votre as vous reste ; si celui qui est après vous, vous surcoupe, vous rendrez

rendrez toujours le deux de votre vis-à-vis, bon, & par conséquent toute sa suite.

XV.

Il ne faut jamais épargner une figure sur la premiere carte que l'on joue, & qui est d'une espece à être prise, pour éviter à être fait strammasette, en cas que votre ami se trouve obligé à la perdre ; & si malgré toutes vos précautions, une pareille levée vous rentre, & que vous vous trouviez avec de mauvaises cartes, votre premier soin doit être de vous faire avoir le point, ou en jouant un trois, si vous en avez, ou en cherchant votre vis-à-vis dans les annonces qu'il vous aura faites. Si

pour vous tirer de ſtrammaſette, vous jouez un trois, il faut, dans ce cas, que votre ami ne vous donne point ſon deux, puiſqu'il doit s'appercevoir que c'eſt la néceſſité qui vous y oblige.

XVI.

Il faut avoir une attention infinie pour ſe ſouvenir de toutes cartes annoncées, de toutes les invites qui ont été faites depuis le commencement du jeu d'un côté & de l'autre, de toutes les cartes qui ſont devenues rois, & de tout ce qu'on aura jetté, depuis qu'on n'aura plus fourni dans les couleurs jouées; faute de cela, aucun grand coup ne ſe fera jamais, ſi ce n'eſt par haſard.

XVII.

On marque son jeu de la façon suivante : par exemple, je suis en main avec une grande suite en cœur qui est devenue bonne ; si celui qui est avec moi n'a plus de cette couleur, il commence à se défaire d'un cœur, après d'un carreau, & ensuite d'une autre carte dans une de ces deux couleurs, il est sûr qu'il a le trois de trefle ; c'est pourquoi quand mes cartes franches sont finies, je lui joue la plus forte de celles que j'ai dans la couleur qu'il vient de marquer. On marque de même par les deux, quand on n'a pas de trois, excepté quand on joue pour finir une partie bien

avancée ; car alors on ne doit jamais marquer fort sur un deux, crainte de pouvoir tromper son vis-à vis, & de lui faire perdre une partie qui est déjà gagnée.

XVIII.

Il peut arriver qu'on n'a qu'une couleur en main, de sorte qu'on ne peut point la marquer que par des cartes de la même couleur ; il faut donc commencer à jetter premiérement les plus petites, & après, les plus grandes ; & l'ami y prêtant attention, pourra juger de sa force dans cette couleur.

XIX.

Le grand art de ce jeu étant de bien faire connoître son

fort & son foible à son vis-à-vis ; il faut avoir la précaution quand on est au jeu avec une néapolitaine, ou une autre suite de cartes rois, de jouer si l'on a un trois d'une autre couleur, avant que de continuer sa suite. Cela avertit son vis-à-vis de garder son deux & sa suite dans cette couleur, & de la lui marquer en ne jettant plus de cette couleur, ou en n'en jettant qu'après d'autres, des couleurs où il n'a point sa force.

XX.

On ne peut bien marquer son jeu que sur les levées qui appartiennent à son ami : car sur celles des autres, on ne cherche qu'à se garder contre

la force opposée ; sinon vers la fin du jeu, où il est très-nécessaire de bien marquer à son vis-à-vis en quelle couleur on est assuré, afin qu'il se garde dans une autre.

XXI.

Cette façon de marquer le jeu des deux qui jouent ensemble, sert d'avertissement aux adversaires de se tenir en garde ; & le plus sûr moyen d'éviter de grands coups, c'est de se bien garder dans la couleur où le vis-à-vis de celui qui est au jeu montre sa force.

XXII.

Si chez les adversaires on a entendu annoncer une ou deux néapolitaines, 3 trois ; ou si l'on craint une ou deux

couleurs entieres, il faut, pour se garantir d'être fait stram-masette, ou callade, &c. que celui qui se trouve avec un trois & deux d'une même couleur, se défasse d'abord du trois, ce qui marque qu'il a le deux; de même celui qui a un deux par l'as bien accompagné, s'en aille avec le deux, pour marquer son as assuré.

XXIII.

Si l'on joue pour trois points, &c. pour gagner, & les adversaires pour deux, ou plus, pour sortir hors du double, ou pour gagner une partie simple, lesquels points ne se peuvent trouver à annoncer jusqu'à un point près; & en jouant, se faire un aussi grand reste pour

la partie suivante, que faire se pourra ; & ne pouvant plus rien faire, ils détalent leurs cartes sans aller plus loin.

XXIV.

Les deux qui jouent ensemble peuvent examiner leurs propres levées autant que bon leur semblera ; mais de celles des autres, on ne peut voir que la premiere. Vu cette liberté, si quelqu'un jette son jeu, & se dit dehors lorsqu'il ne l'est pas, il cede au profit des adversaires toutes les cartes qui restent en main, & est obligé de leur payer la partie, si par-là ils peuvent sortir, sinon la partie est toujours manquée pour lui, & on recommence sur nouveaux frais.

XXV.

Si en jouant pour quatre points on se trouvoit avoir quatre trois, ou quatre deux, on est le maître de n'en accuser que trois, & on en montre tous les quatre, de même ayant une néapolitaine quatrieme & plus, on n'en montre que tant qu'il en faut pour qu'il reste un point ; & on fait en jouant autant de points qu'il est possible de se procurer.

XXVI.

Celui qui, en jouant pour trois points, annonce par inadvertance autant de cartes, est censé être hors du jeu ; on lui paie la partie, & il ne peut plus profiter de son jeu, eût-il

une callade, ou calladon en main.

XXVII.

Comme dans ce jeu chaque carte parle, ou du moins signifie quelque chose, il demande de la part des joueurs un grand silence. Le moindre mot qu'on dit sur son jeu tire à conséquence. Il faut sur-tout se déterminer à gagner ou à perdre sans une réflexion trop marquée; car pour peu qu'on hésite là-dessus, on découvre son jeu au profit des autres.

XXVIII.

On joue ce jeu en autant de tours que l'on veut, pourvu qu'on en convienne d'avance: les tours stipulés finis, on fait une partie sans reste.

XXIX.

Quand les joueurs ne ſont point d'une égale force, on peut changer à chaque tour, c'eſt-à-dire, à la quatrieme marque d'un chacun qui fait les cartes. On tire au ſort qui doit commencer.

Quand on aura bien appris toutes les regles, & que l'on ſaura les employer à propos, on trouvera le *Trois-ſept* un très-beau jeu; l'habitude & la réflexion fourniront enſuite des regles plus particulieres, comme pour faire adroitement ſtrammaſette, callade, & principalement calladon, & pour l'éviter. J'ai évité dans mes regles toutes ſortes de chicanes, en quoi auſſi elles

différent beaucoup de celles d'un auteur anonyme, dans son livre intitulé *le Jeu de Trois-sept*, selon les regles traduites de l'Italien ; & je me flatte qu'un Lecteur attentif pourra apprendre à jouer sans aucun autre aide : ce que je doute fort qu'aucun ne fasse par le moyen du livre en question.

FIN.

Lu & approuvé ce 18 *Novembre* 1778. *De Sauvigny.*

Vu l'Approbation, permis d'imprimer le 18 Novembre 1778.
LENOIR.

coll D. 444 9
cr
case 319 E778
R334d
8NR1
n° D 444 1
75